

5. Encoche d'un espace.....	2
Problèmes .....	3
Réponses .....	4
1. Blanc est vivant. ....	4
2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer. ....	4
3. Blanc est mort. ....	4
4. Blanc est vivant. ....	4
5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer. ....	5
6. Noir peut vivre. Blanc peut tuer. ....	5

## 5. Encoche d'un espace

Les groupes dans cette section peuvent tous être décrits comme une rangée de pierres sur la deuxième ligne munie d'une encoche.

En règle générale, une rangée de 4 est morte, une de 7 est vivante, une de 5 ou 6 est indéterminée.

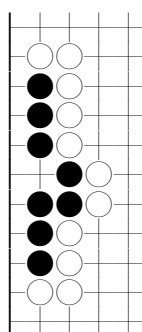
Diag. 1. Ce groupe noir mesure 7 lignes de bout en bout et est vivant. La position de l'encoche, juste au milieu ou sur un côté ne fait guère de différence.

Diag. 2. Si Blanc attaque, le coup en 1 est le seul point. Noir cependant ne vit que par séki.

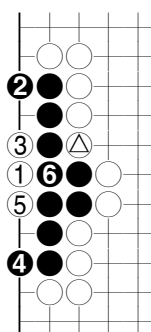
Blanc peut jouer cette séquence en senté (la pierre △ oblige Noir 6), mais avant, il doit s'assurer que Noir 2 et 4 n'auront pas d'effets trop mauvais sur la situation extérieure.

Diag. 3. Dans ce cas, le groupe noir est long de 6 lignes seulement et celui-ci doit ajouter un coup pour vivre. Noir en 1 est le meilleur.

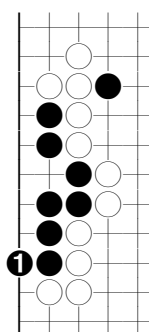
Diag. 4. Si c'est à Blanc de jouer, Noir meurt.



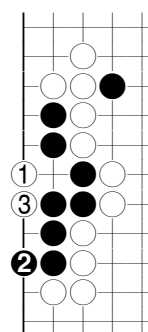
Diag. 1



Diag. 2



Diag. 3



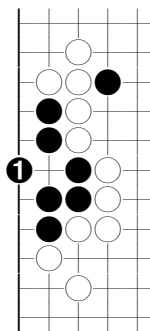
Diag. 4

Diag. 5. Le cas du groupe long de 5 lignes est identique : si c'est à Noir, il peut vivre avec 1.

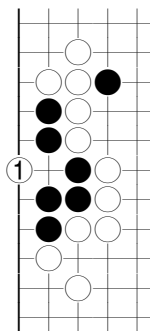
Diag. 6. Mais si c'est à Blanc, il meurt.

Diag. 7. Enfin si le groupe Noir n'est long que de 4 lignes, il est bien sûr mort dès le début.

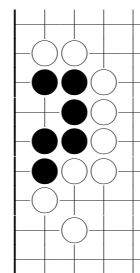
Quand ces formes apparaissent dans le coin, le statut est différent comme on pourra le voir à travers les problèmes.



Diag. 5

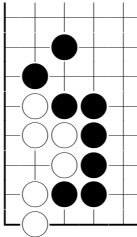


Diag. 6

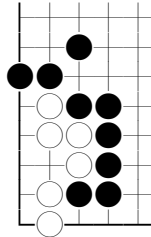


Diag. 7

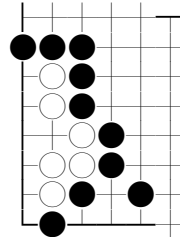
# Problèmes



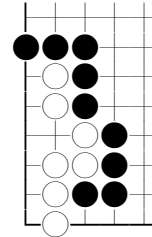
1. Statut



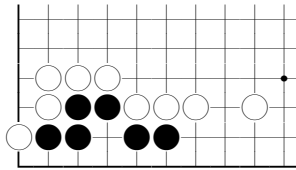
2. Statut



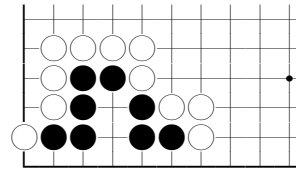
3. Statut



4. Statut



5. Statut

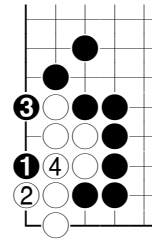


6. Statut

## Réponses

### 1. Blanc est vivant.

Diag. 1. Pour vivre dans le coin, il suffit que le groupe soit de 5 pierres de long : Si Noir joue en 1, Blanc vit avec 2.



Diag. 1

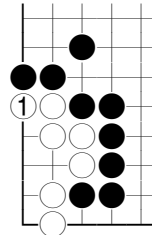
### 2. Blanc peut vivre. Noir peut tuer.

Diag. 2a. Si c'est à Blanc de jouer, le coup 1 lui donne 5 points de territoire.

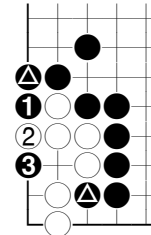
Diag. 2b. Mais si c'est le tour de Noir, le coup 1, grâce au soutien de la pierre delta devient un coup mortel.

Si l'une des pierres delta manquait, Blanc peut vivre en jouant 2 en 3

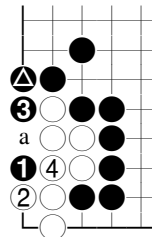
Diag. 2c. On peut également tuer en jouant en 1. Grâce à la pierre delta, Noir peut connecter en "a" quand Blanc fait atari avec 4.



Diag. 2a



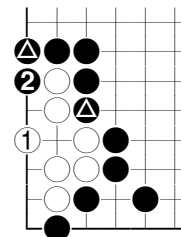
Diag. 2b



Diag. 2c

### 3. Blanc est mort.

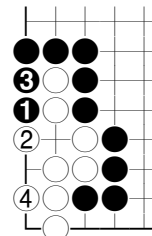
Diag. 3. Une fois encore, les pierres delta apportent la mort.



Diag. 3

### 4. Blanc est vivant.

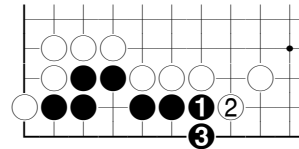
Diag. 4. Noir dispose du tésuji en 1, mais cela ne suffit pas pour tuer. Après 4, si Noir capture les 2 pierres blanches, il est en atari et Blanc le recapture.



Diag. 4

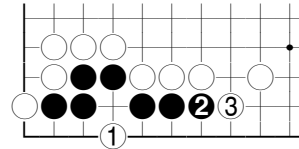
**5. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.**

Diag. 5a. La meilleure façon de vivre est de pousser en 1 et de descendre en 3.



Diag. 5a

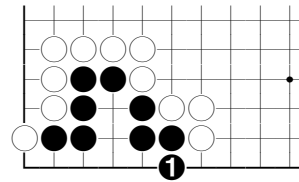
Diag. 5b. Si c'est à Blanc de jouer, le placement au point vital 1 tue le Noir.



Diag. 5b

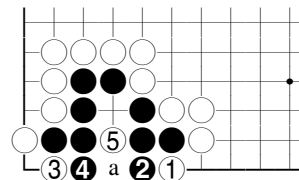
**6. Noir peut vivre. Blanc peut tuer.**

Diag. 6a. Noir a plusieurs façons de vivre mais la descente en 1 est la meilleure en particulier pour le yosé.



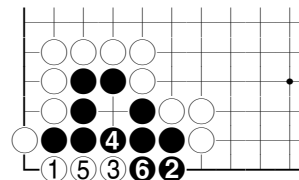
Diag. 6a

Diag. 6b. Le hané en 1 apporte la mort : les hané sont souvent meurtriers. Dans cette situation presque symétrique, Blanc doit éviter d'attaquer sur l'axe de symétrie. Si par exemple, il joue en 5, Noir joue en "a" et vit. De même, s'il joue 1 en "a", Noir joue en 5 et vit également.



Diag. 6b

Diag. 6c. Attention, l'autre hané ne fonctionne pas. Noir descend en 2 et Blanc doit jouer en 3 pour essayer de tuer ; après l'échange de 4 pour 5, Blanc ne peut pas connecter ses 3 pierres lorsque Noir fait atari en 6.



Diag. 6c